

POWER

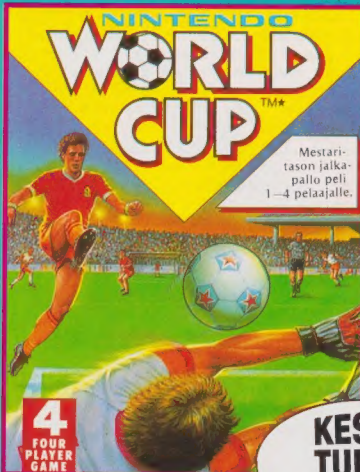
Numero 6-7/91

Hinta 5:-

*Mukana
klubi uutisia*

PLAYER

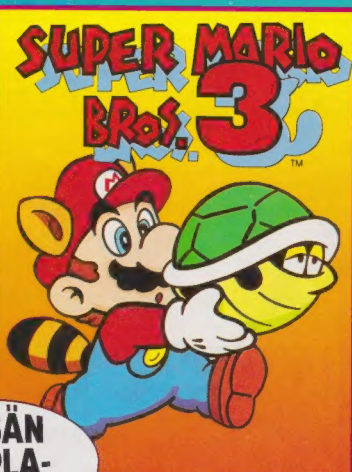
NINTENDO
WORLD CUP™



Mestari-
tason jalka-
pallo peli
1-4 pelaajalle.

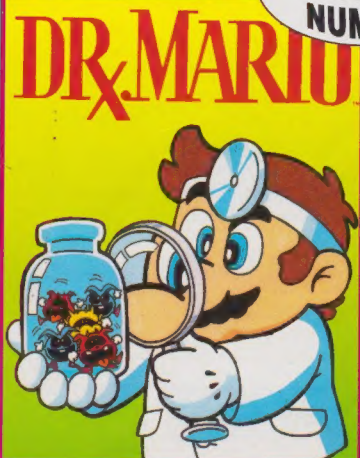
4
FOUR
PLAYER
GAME

SUPER MARIO
BROS. 3™



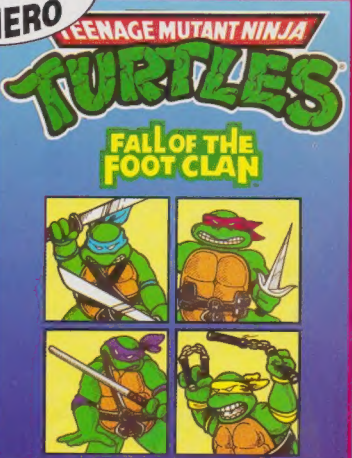
**”KESÄN
TUPLA-
NUMERO**

DR. MARIO



TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES

**FALL OF THE
FOOT CLAN**



Hyvä klubijäsen,

Vihdoinkin on kesä! Olette varmaan uineetkin jo - ennen juhannusta vesi oli vielä niin kylmää, että oli vaikea heittää talviturkit pois. Mutta nyt aurinko paistaa ja Suomenkin vedet ovat lämmeneet, joten siitä vaan pärskimään!

Nintendoko kesälaitumella?

Nintendolla ei laiskotella kesälläkään. Julkaisemme uusia, mielenkiintoisia pelejä kuu-kausittain. Olet varmasti pelannut jo roolipelien kuningasta, Shadowgatea, ja Rad Gravity -peliä, jossa voit kulkea ylösalaisin. Seuraavaksi sinun kannattaa kokeilla Nintendo World Cup -jalkapallopelejä, Barker Bill's Trick Shooting Zapper -peliä, jossa olet tivolisissa eri ampumaradoilla. Tai uutta Jack Nicklaus Golf -peliä, joka Suomessa ilmestyy ainoastaan vuokralle. Ohittamaton uutuuus on Dr. Mario, jossa taistellaan ilkeitä viruksia vastaan. Tämän lehden ilmestyttyä voit myös lähteä keskiaikaiseen sotaan Defender of the Crown -pelin myötä, tai teroittaa aivosi Chessmaster -shakkipe-
lin parissa. Älä unohda myöskään, että Chessmaster ja Dr. Mario julkaistaan myös Game Boy™ -versioina. Näiden lisäksi Game Boy™ -pelisarjaan ilmestyy uusi huippupeli, Teenage Mutant Hero Turtles The Arcade Game, jossa riittää vauhtia ja jännitystä. Tästä lehdestä löydät kaikkein uusimpien pelien esittelyt, joten ensin lukemaan ja sitten pelaamaan!

Nintendo®-klubin jäsenet ovat myös saaneet rajun Game Boy™ -tarjouksen, joka kannattaa käyttää hyväksi - voit siis pelata Nintendoa myös ulkona auringossa ja esim. pitkillä automatkoilla. Ethän myöskään unohda Fanfaaria, Tietomaata, Puuhamaata ja Visulahtea, joissa kaikissa on Nintendo®-maailma.

Lämmintä ja aurinkoista kesänjatkoa,

Petteri



Ehän unohda osallistua julistamaamme mahtavaan kilpailuun!

Keksi lause, joka mielestäsi parhaiten kuvaa Nintendo® sellaiselle henkilö-
lölle, joka ei ennen ole pelannut Nintendo® tai Game Boy™. Haemme erilaisia lauseita, eli sekä lyhyitä ja pitempiä, kuvaavia tai iskeviä virkeitä. Otapa siis heti kynä käteesi ja ryhdy toimeen. Odotamme innolla keksintö-
jäsi. Luvassa on mahtavia palkintoja!

Kirjoita lauseet selvästi tekstaten joko kirjeeseen tai postikorttiin, ja lähetä se meille osoitteella

Nintendo-lehti, Kilpailu 6-7/91,
Särkiniementie 5 C, 00210 HELSINKI.

Muista liittää lauseiden mukaan myös oma nimesi, osoitteesi sekä ikäsi.

NINTENDO WORLD CUP™★

Mestaruus-
tason
jalkapallopelejä
1-4 pelaajalle!



4
FOUR
PLAYER
GAME

Tässä pelissä tapahtuu jatkuvasti! Saat mahdollisuuden osallistua maailman huippujen kanssa jalkapalloiluun MM-karsintoihin. Tätä peliä voi jopa neljä pelaajaa pelata samanaikaisesti, joten tästä tulee varmasti eräs suosituimmista NES Satellite™-pelikaseteista.

Kommunikoi!

On tärkeää olla yhteydessä joukkue-tovereihin, kun pelataan yhdessä muita vastaan. Voit ilmaista omat aikeesi joukkueovereillesi, jolloin saatte parhaan otteen vastustajistanne.

Valitse pelikenttä

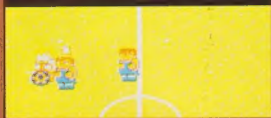
Jos pelaat peliä yksin tai kaksin, et voi pelata kuin ruohokentällä. Mutta jos pelaatte 3- tai 4-hengen peliä, voitte valita useita eri kenttätyppejä:

RUOHO



Perinteinen maailmanmestaruuskenttä. Pallo liikkuu nopeiten ja sinä putoat pehmeästi tällä kentällä.

HIEKKA



Pallo pysähtyy miltei samanaikaisesti, kun se putoaa kentälle. Pomput ovat matalia ja hitaita.

BETONI



Betoni antaa palloille hienon kimmoisuuden, jolloin pallo lentää todella pitkälle.

SORA



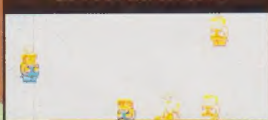
Pallo kimpoaa pehmeästi ja lyhyesti, jolloin saat hyvän pelituntuman.

JÄÄ



Ei ole helppoa pelata jalkapalloa tällä miltei kitkattomalla kentällä.

EPÄTASAINEN



Pelaajat kompastuvat usein tällä huonosti hoidetulla kivisellä ja roskaisella kentällä.

Suunnittele pelisi

Ennen peliä päätät, miten ne tietokoneohjatut pelaajat, joita et itse ohjaa, käyttäytyvät pelitilanteessa. Voit valita seuraavista: vastustaja, jolla pallo on, hyökkää itse tai syöttää pallon jollekin muulle pelaajalle, omat joukkueoverisi hyökkäävät itse tai syöttävät pallon sinulle, maalivahti pysyy paikallaan tai käy välillä ulkona kentällä, ja sen puolustustaktiikan, jota haluat käyttää. Jollet ole tyytyväinen valintoihisi, voit muuttaa niitä puolijalla.



Joukkueet

NES World Cup -pelissä on 13 eri joukkuetta: USA, Hollanti, Japani, Ranska, Kamerun, Neuvostoliitto, Meksiko, Englanti, Espanja, Brasilia, Saksa, Argentiina ja Italia. Näistä joukkueista voi viisi osallistua 4-hengen peliin. Nämä joukkueet ovat USA, Ranska, Englanti, Saksa ja Italia. Tutustumme hieman lähemmin nyt Italian, Ranskan ja Saksan joukkueisiin.



Pelivalmiudet

Pelaajien valmiudet eri pelitilanteissa erottavat joukkueet toisistaan. Valmius määräytyy nopeuden, sietokyvyn ja Superpotkuun tarvittavien askelten mukaan. Kaikkien joukkueiden kullakin pelaajalla on nimi, niin että muistat, kuka kukin on ja mikä on juuri hänen vahvuutensa tai heikkoutensa.

Yleistiedot

Selvitys taulukoiden lyhennyksiin.

Nopeus

Joukkueen pelaajan juoksunopeuden keskiarvo.

KS

Kestävyys ja sietokyky. Paljonko taklauksia, kolhuja ja iskuja joukkueen pelaaja keskimäärin sietää.

AM

Montako askelta joukkueen pelaajan on keskimäärin otettava, ennenkuin hän pystyy Superpotkuun.

MV

Kuinka hyvin keskinkertainen kenttäpelaaja on maalivahtina.

Italia - määrätietoinen vastustaja

Vain saksalaiset ovat italialaisia parempia, kun puhutaan valmiuksista kaikilla jalkapalloperin osaluilla. Italialaiset ovat vähintään yhtä nopeita kuin vastustajansa, ja he todella osaavat pysäyttää Superpotkun. Heillä on tosin hieman vaikeuksia saada oma Superpotkunsu onnistumaan.

Voima

Voima ja nopeus ovat Italian joukkueen suurimmat avut. Heidän ylliotteensa johtuu kestävyvyydestä ja peristuksesta maalilinjan tuntumassa. He eivät ole yhtä salamannopeita kuin saksalaiset, mutta menestyvät vähintään yhtä hyvin, kun pelaajia ohjataan oikein.



Juokse suoraan maalia kohti syöttämättä palloa ja ammu!

Heikkoudet

Jotta italialainen pelaaja onnistuisi Superpotkussaan, on hänen otettava 13 askelta, eli aloitettava potku miltei kentän keskiviivalta. Siksi italialaiselle pelaajalle sopii yleensä paremmin pyöröpotku.



Italialaisen pelaajan on juostava miltei puoli kenttää, ennenkuin hän voi laukaista Superpotkun.

NIMI	PAIKKA
ENZO	MAALIVAHTI
ALDO	PUOLUSTAJA
GIULIO	PUOLUSTAJA
EMILIO	HYÖKKÄÄJÄ
PETRO	HYÖKKÄÄJÄ
MAURO	HYÖKKÄÄJÄ

Nopeus	10
KS	50
AM	9
MV	47%

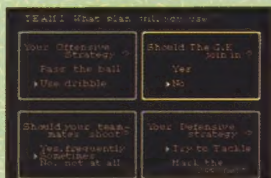
Joukkueen arvostelu

Hyvä yleisjoukkue, ei suuria puutteita. Lyömättömiä voittajia oikeissa käsissä.

Heikko	Vahva

Joukkueen kokoonpano

Koska italialaiset ovat niin nopeita, heidän ei tarvitse syöttää koko ajan. Anna myös joukkueovereidesi kuljettaa palloa ja laukaista se. Varmista, että maalivahti pysyy paikoillaan. Vaikka nämä spagetti-intoilijat ovatkin hyvä joukkue, kannattaa sinun ohjata heidän peliään hieman konservatiivisin ottein.



varmistu, että maalivahtipysyttelee maalin tuntumassa. Hän on usein heikoin lenkki ketjussasi.

Ranska - todellinen haaste

Ranskalaiset ovat kaikenkaikkiaan hieman heikompia kuin vastustajansa. He eivät ole kovin nopeita eivätkä voimakkaita. Tämän joukkueen ohjaaminen vaatii hyvää pelitaitoa.

Voima

Kun pyörö-potku ei enää tehoa, on suuri lohtu, ettei ranskalaisten tarvitse ottaa montakaan askelta Superpotkua varten.



Sinun ei tarvitse kuljettaa palloa kuin viisi askelta, niin pystyt mahtavaan Superpotkuun.

Heikkoudet

Pelaajat ovat oikeastaan aika taitamattomia. Ranskalaisten huonoin puoli on heikot voimat. Ei tarvita kuin muutama taklaus, niin ranskalainen pelaaja maaka jo maassa - lopullisesti.



Tämän joukkueen pelaajat väsyvät erittäin helposti.

NIMI	PAIKKA
JAN	MAALIVAHTI
ANDRE	PUOLUSTAJA
JOEL	PUOLUSTAJA
MANUEL	HYÖKKÄÄJÄ
RENÉ	HYÖKKÄÄJÄ
PIERRU	HYÖKKÄÄJÄ

Nopeus

2

KS

32

AM


3

MV

20%

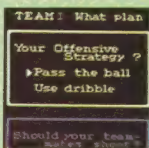
Joukkueen arvostelu

Ei mikään hääppönen joukkue.

Heikko	Vahva
	

Joukkueen kokoonpano

Ranskalaisten on syötettävä pallo usein, koska he ovat heikkoja pelaajia. Jos he kuljettavat palloa liian kauan, heidät taklataan ja pallo viedään heiltä. Varo taklaamasta vastustajia, koska muuten voimasi hupenevat. Maalivahdin on pysyttävä maalialueella.



Pidät pallon itselläsi syöttämällä mahdollisimman usein.

Saksa - voimakas yliote

Saksalaiset ovat parhaita kaikessa muussa paitsi nopeudessa. Tämä on hyvä aloittelijan joukkue, koska sillä on kestävät pelaajat ja hyvä puolustus.

NIMI	PAIKKA
JÜRGEN	MAALIVAHTI
FRANK	PUOLUSTAJA
HANS	PUOLUSTAJA
KLAUS	HYÖKKÄÄJÄ
GÜNTHER	HYÖKKÄÄJÄ
JOCHOM	HYÖKKÄÄJÄ

Nopeus

KS

AM

MV

10

70

5

60%

Voima

Pallo ei ole saksalaisten puolustalueella kovinkaan usein. Ja kun se on siellä, se ei todennäköisesti kuitenkaan päädy saksalaisten maaliin. Saksalaiset ovat nimittäin erittäin vahvoja ja kestäviä.



Saksalaisilla on selvä yliote taklauksissa.

Heikkoudet


Saksalaisilla ei ole muita heikkouksia kuin nopeus. Eivätkä he oikeastaan ole hitaampia kuin italialaiset, mutta he ovat keskimäärin suurempia kuin muiden joukkueiden pelaajat, ja siksi pienet nopeat pelaajat pystyvät viemään pallon heiltä.

Saksalaiset eivät ole tunnettuja nopeudestaan, mutta he pystyvät aina saamaan pallon takaisin haltuunsa.



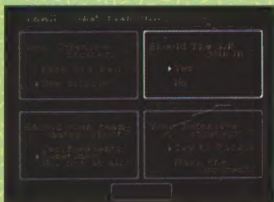
Joukkueen arvostelu

Ilmeisesti paras joukkue. Sopii loistavasti vasta-alkajille.

Heikko	Vahva
	

Joukkueen kokoonpano

Ei ole oikeastaan mitään syytä syöttää palloa saksalaisten pelaajien kesken. Vaikka osa muista joukkueista on yhtä nopeita, voi pallon menettänyt saksalainen pelaaja aina ottaa pallon takaisin, koska hän on suuri ja voimakas. Jos haluat kentälle ylimääräisen miehen, voit aina silloin tällöin siirtää maalivahtisi kentälle. Tämän joukkueen kaikki pelaajat ovat hyviä maalivahteja.



Vastustajan on taisteltava kovaa murtaakseen tämän muurin. Saksan vahva puolustus murtaa myös yli puolet Superpotkuista.

Taidot vievät voittoon

Jalkapallo on peli, joka vaatii taktiikkaa ja tarkkuutta. Tässä sinulle muutama vihje, joiden avulla menestyt tässä maailman suosituimmassa urheilulajissa.

Kulmapotkut

Välillä vastustajasi potkaisee pallon ulos omasta päädyttyään. Tällöin sinulla on mahtava mahdollisuus tehdä upea maali.



Valmistelee potkusi asettamalla pelaaja maalin eteen.



Heitto keskellä olevalle pelaajalle, joka suorittaa pyöröpotkun, ja saa pallon suoraan maaliin.

Syöttöpeli

Jos joukkueesi on hidas, on sinulla mahdollisuus viedä pallo vastustajan maalialueelle syöttöpelin avulla. Tällöin vastustajan on vaikeampi päästä palloon käsiksi. Kaksi pelaajaa juoksee kenttää pitkin rinnakkain, ja syöttää pallon heti toiselle pelaajalle, kun on saanut sen haltuunsa. Jos menetel näin, ei vastustaja ikinä pääse palloon käsiksi. Tämä keino on erityisen hyödyllinen hitaille joukkueille.



Juokse kuvan osoittamalla etäisyydellä oman joukkueen pelaajan vieressä pitkin kenttää.



Vastustajasi pysyy aina askeleen jäljessä, jos käytät tätä tekniikkaa.

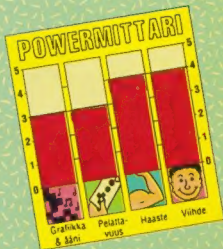
Toimituksen arvostelu

Tämä on hyvä ja vaikea peli! Tässä pelissä on todella paljon vaihtoehtoja, vasta-alkajan on jopa vaikea muistaa kaikkea. Vasta-alkajan on hyvä valita Saksa joukkueekseen. Keskity ensin jalkapalloiluun, ja kun osaat pelata, voit muuttaa kenttätyyppiä ja muita valintojasi. Malti on valttia tässäkin pelissä!

Kannattaa merkitä tarroilla mikä käsiohjain kuuluu kenellekin ruudussa näkyvälle pelaajalle. Pelaajat eivät ole kovin kauniita (tämä ei ole mikään miesten missikilpailu). He ovat hyvin ilmeikkäitä kun he taklaavat, potkaisevat ja kun heidät itse taklataan. Tämä on hieno peli, jossa on tarpeeksi vaihtoehtoja pelaajien (1-4) lukumäärästä riippumatta. Yhdessä Super Off Road -pelin kanssa tämä kuuluu jokaisen NESSatellite™ -lisälaitteen omistajan pelivaraustoon.

Käytännön neuvo!

Laita pieni värillinen tarra pelaajien molempiin päihin. Tällöin tiedät mikä johto NES Satellite™ -lisälaitteessa kuuluu juuri sinun käsiohjaimeesi.



PRO'S CORNER

Zelda 1

Miten pääsen Kuoleman vuorten takana oleviin kaupunkeihin? Ovatko lautta ja tikapuut siellä?

"Aloittelija"

Kuoleman vuorten taakse ei pääse. Lautta on 3. labyrintissa ja tikapuut ovat 4. labyrintissa.

Zelda 2

Miten pääsee sokkelopalatsin ison vihollisen ohi?

Juuso Kymäläinen, Oulu

Käytä reflect-loitsua, niin selvität pulmasi.

Miten päihitän helkkarinkoiran?

Vihainen koira ei päästä sinua ohi, ennenkuin heität mystisen veden sen päälle.



Saadaksesi mystisen veden sinun on käytettävä laboratorion alavasemmassa nurkassa olevaa kouk-



koa. Nosta kivi irti lattiasta, niin löydät veden. Älä unohda ottaa torvea mukaasi, kun koiran taltutetuasi lähdet ylös linnan torniin.

Shadowgate

Tielläni on käärme. Mitä teen?

Tämä inhottava, luikerteleva matelija odottaa sinua, kun olet toisen juomauutteen avulla ylittänyt hataran sillan kevein askelin. Tarvitset Sauvan selviytyäksesi käärmeestä. Sauva on syvällä linnan uumenissa.



Avaa observatoriossa oleva tähtikartta, niin löydät tangon.



Aseta tanko parveekkeen seinässä juhla-aulan lähellä olevaan reikään, niin parvekkeen lattiasta ilmestyy sininen käsi.



Tällä kädellä on sauva, jota käytät käärmettä vastaan.

Shadowgate

Mitä teen kuninkaan valtaistuimen luona?

Nykyisin valtaistuimella istuu ainoastaan kuninkaan luuranko. Kuninkaalla on kuitenkin vielä yksi salaisuus. Jos asetat valtikan kuninkaan käteen, eräs seinä avautuu ja näet sormuksen muotoisen aukon. Sormus on hallussasi, jos soitit huilua siinä huoneessa, josta löysit huilun. Aseta sormus aukkoon, niin uusi, piilossa ollut käytävä avautuu eteesi.



T.M.H.T.

Miten selvität T.M.H.T. -pelin kolmannen tason?

T.M.H.T. -pelin kolmas taso, jossa sinun on pelastettava kidanapattu Splinter, on eräs pelin vaikeimmista tasoista. Aja juhlavaunu vasempaan ylänurkkaan ja taistele tiesi rakennuksen läpi. Kerää samalla ohjuksia. Lähdä rakennuksesta ja mene uudelleen sisälle, kunnes olet kerännyt n. 30 ohjusta. Aja nyt vaunu vasempaan alaturkkaan ja mene siellä oleviin rakennuksiin keraamaan loitsuja (scrolls) ja köysiä. Näistä on sinulle paljon hyötyä tulevaisuudessa. Yritä kerätä 99 loitsua ja köyttä kullekin kilpikselle. Jos joku kilpikistäsi vangitaan, voit ylittää oikealla olevan sillan ja mennä rakennuksiin sisään pelastamaan hänet. Kun sinulla nyt on tarpeeksi loitsuja varastossasi, ajat vaunun alueen alaosaan pitkin niin pitkälle oikealle kuin päätet. Aja hieman vasempaan, niin löydät viemäreiden sisäänkäynnin. Nyt on vaikeaa: Käytä loitsuja puhdistaksesi lähialueesi ja hyppää varovasti aukkojen yli. Hyvä ote on todella tärkeä. Kun saavut jälleen ulos menet seuraavan rakennuksen luo ja kiipeät katolle. Täällä tapaavat Meca Turtlen. Päihitä ensin Meca Turtle ja vapautta sitten Splinter. Käytä apunasi kunnan loitsuhyökkäystä. Jatka sitten Shredderin etsintää.

Metal Gear

1. Miten saan Metal Gear -pelissä kortin numero kolme?

2. Miten pääsen sokkelon läpi?

3. Miten pystyn räjäyttämään ensimmäisen tankin, joka on sokkelon lähellä (millä aseella)?

Mika Sirviö

1. Jättäydy ensimmäisessä talossa vangiksi. Vankilasta löydät muutakin tarpeellista tavaraa kuin kortin numero 3.

2. Paina kolme kertaa vasemmalle, kolme kertaa ylös ja uudelleen kolme kertaa vasemmalle.

3. Käytä miinoja hyväksesi.

Duck Tales

1. Missä Heimo Huima on Transsylvaniassa?

2. Kuinka päihitetään alueiden lopussa olevat vartijat?

Aki Kuusisto

1. Heimo Huima ei ole ollenkaan Transsylvaniassa. Heimo Huima ei esiinny kaikissa maailmoissa.

2. Selvitä vartijan heikot puolet ja käytä pogo-hyppyä.

Missä on maan uumenissa ollut suuri timantti ja Inkakuninkaan valtikka? Minkä arvoisia ne ovat?

Jäsen 031294

Suuri timantti löytyy ensimmäisen kerroksen vasemmasta laidasta. Inkakuninkaan valtikka on ylhäällä vasemmalla. Esineet ovat 1 miljoonan dollarin arvoisia.

Goonies 2

Onko harppuunaan jokin koodi? Mikä?

Mikko Paajanen

Harppuuna tulee automaattisesti sukelluspuvun mukana, joten sitä varten ei tarvitse koodia.

Super Mario Land

Olen päässyt Super Mario Land -pelissä Tatangan luo, mutta en pysty tuhoamaan häntä. Pitäisikö minun tehdä jotain erikoista?

"Tatangan tuho"

Ei sinun tarvitse tehdä mitään erikoista; ammut vaan niin kauan kunnes olet tuhonnut hänet. Älä hätaile.

Metroid

Olisiko Metroidiin joku hyvä koodi?

Kukku

Paras Metroidin koodi on JUSTIN BAILEY. Onnea matkaan!

Probotector

Onko Probotectoriin joku hyvä koodi?

"Probotector"

Paina pelin nimivuodussa 2 kertaa ylös, 2 kertaa alas, vasen, oikea, vasen, oikea, B-nappi, A-nappi ja Start.

BLUE SHADOW

On vuosi 2029. New Yorkin kaupunkia hallitsee ilkeä keisari, Garuda. Ninja-sisarukset Hayate ja Ladu Kaede laitetaan asialle. Tämä on viimeinen yritys poistaa rikollisuus ja tuhota Garuda

Täällä tarvitaan aitoja Ninja-sotureita!

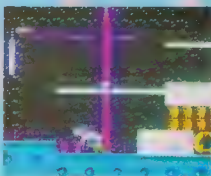
Vaikka kasissamme onkin maailman modernein tekniikka, tarvitaan tätä tehtävää varten Ninja-sotureita, joilla on tuhatvuotiset taidot käsissään. Tehokkaiden aseidensa ja näkymättömyyden avulla he pystyvät suorittamaan sellaisia tehtäviä, joissa mikään muu joukko ei onnistu.



Ups, ei onnistu!

Aseet

Mustiin pukeutuneet sisarukset lähtevät New Yorkin laitamille, varusteinaan tavanomaiset Ninja-aseet: Katana (pienet miekat), Shuriken (heittotahdet) ja Kusarigama (sauva ja ketju). Ei kuulosta kovin suurelta varastoilta, mutta Ninja ei tarvitse niin paljoa. Hän suoriutuu tehtävästään muutenkin.

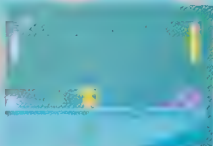


Kusarigama toiminnassa.

Toimintaa

Blue Shadow on aito toimintapeli, jossa vaaditaan hyvää sormituntumaa ja salamannopeita päätöksiä. Pelissä ei ole sokkeloita eikä peliä hidastavaa aarteensintää, vaan se on toimintaa täynnä!

Kunkin tason lopussa on suuri ja haavoittumattoman tuntuinen pomo. Useimmiten riittää, että seuraat pomon liikkeitä, niin löydät sen heikon kohdan ja hyvän hetken hyökätä kaikkiin voimin.



Annos heittotahditä tehoa tassa kohtaa.

Pelin nimi: Blue Shadow (Shadow of the Ninja)

Pelin julkaisija: Taito

Julkaisupäivä:

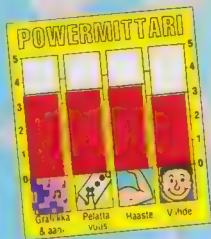
heinä- ja elokuun vaihte

Pelityyppi: Toimintapeli/Ninja

Peli on kaikkien Ninja-dolien odottama juttu. Tästä ei puutu vaihtia eikä jännitystä



No nää!



GAME BOY

Entertainment Weekly

Motocross Maniac

Muistatko keskusyksikkopelin Excitebike? Nyt Nintendo on tehnyt siitä vielä hauskemman. Peli ilmestyy nyt Game Boy™ -versiona. Ohjaa nopea motocross-pyöräsi mahdollisimman nopeasti maastoratojen halki - kilpaile parhaasta ajasta.

Valitse vastustajasi

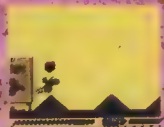
Voit pelata yksin aikaa vastaan, kierros kierrokselta paremmin ajavaa tietokonepelaajaa vastaan tai liittää laitteesi Video Link™ -kaapelin avulla ystäväsi laitteeseen ja pelata häntä vastaan. Vauhtia riittää, oli valintasi mikä tahansa!

Power Up

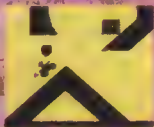
Nitron oikea käyttö on Motocross Maniacs -pelin A ja O. Alussa käyttämälläsi nitroilla et pitkälle potki. Keraa kaikki radalta löytämäsi nitro. Usein tarvitsit nitroa paastaksesi sellaisiin silmukoihin, joista löydät lisää erilaisia Power Up -tarvikkeita.

Tiedot

Nimi: Motocross Maniacs
Pelin julkaisija: Nintendo
Julkaisupaiva: 1992
Pelityyppi: A ja O
Pelaajien lkm: 1 tai 2
Jatkamahdollisuus: Ei
Salasana:
Video Link: Ei



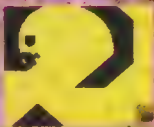
Tämä ei ole mikään vauhtitie. Yritä laskeutua molemmille pyörille.



Lisää hieman nitroa, niin pääset käymään komeasti tästä yli.



Lisää nitroa, niin pääset käymään silmukassa.



Ohjaa oikein, ettei laskeudu paallesi.

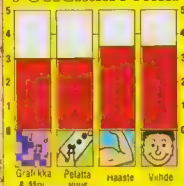
Radat

Voit valita 8 eri rataa ja 3 eri tasoa. Alempien tasojen ensimmäiset radat ovat tietenkin helppoja. Kolmannen tason viimeiset radat ovat kaikkea muuta kuin helppoja.

Toimituksen arvostelu

Tämä on hauskaa! Kura roiskuu ja vauhtia riittää. Opi annostelemaan voimasi oikein, niin pääset pitkälle. Tämä peli on erityisen hauska silloin, kun pelaajia on kaksi.

POWERMITTARI



JACK NICKLAUS GOLF

Jack Nicklaus tarjoaa sinulle ja ystäville mahdollisuuden pelata hänen kanssaan 18:lla maailman parhaimmalla radalla. Jack Nicklaus on itse valinnut tämän pelin radat ja sijoittanut ne samalle kentälle.



Tiedot

Nimi: Jack Nicklaus' 18
Greatest Holes of Major
Championship Golf
Julkaisija: Konami/Palcom
Julkaisupvm: heinä elokuun
vaihde
Pelityyppi: Golf
Pelaajien lkm: 1-4 pelaajaa
Jatkomahdollisuus: ei
Salasana ei
Vain vuokralle Suomessa!



Mahdollinen mahdoton kierros

Oletko kenties pelannut Pebble Beachin 8. reiän, St Andrewsin 14. reiän, Rivieran 10. reiän tai Baltusrolin 4. reiän saman kierroksen aikana. No et tietenkään. Todellisuudessa tämä onkin täysin mahdotonta. Mutta kuten niin monesti ennenkin, Nintendo « mahdollistaa sen mikä todellisuudessa on mahdotonta. Palcom on antanut itse mestarin, Jack Nicklausen, valita 18 suosikkirataansa tähän peliin. Hän on valinnut radat kaikista muista maailman radoista vaikeusasteen, kauneuden ja ainutlaatuisuuden perusteella.

Skins tai Stroke?

Voit valita pelaatko Skins vai Stroke -peliä. Skins pelissä radan voittaja saa tietyn rahasumman. Ensimmäiset 6 reikää ovat jopa 1.000 dollarin arvoisia. Seuraavat 6 reikää ovat 2.000 dollarin arvoisia ja viimeiset 6 reikää 3.000 dollarin arvoisia. Jos jokin rata päättyy tasapeliin, siirtyy palkintosumma jaettavaksi seuraavalle radalle. Yhdessä vaiheessa huippupelaaja Gary Player saattoi saada 170.000 dollaria, jos hänen hieman yli metrin pituinen puttauksensa onnistuisi.

Stroke -pelissä tavoitteesi on lyödä kaikki 18 rataa mahdollisimman vähällä lyönneillä. Tämä

Haasta Jack Nicklaus

Voit pelata joko ystäväsi kanssa tai heitä vastaan, tai haastaa jonkun tietokoneistetuista vastustajista, joista kukin muistuttaa jotakin tunnettua tai tuntematonta golfaajaa.

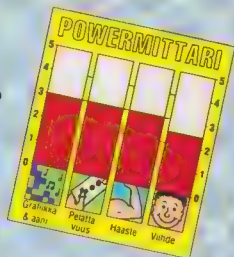


pelii eroaa Match Playsta, koska Match Playn tarkoituksena on voittaa mahdollisimman montaa rataa ja kaikki pelissä olevat ovat tavallaan vastustajiasi. Stroke -pelissä taas itse rata on pahin vastustajasi. Aseta pallosi oikein, tähtää ja lyö. Äläkä ajattelekaan kaikkia paineita, joita sinulla on.



Toimituksen arvostelu

Jack Nicklaus Golf on suunniteltu kaikille golf-hulluille. Nyt sinulla on mahdollisuus toteuttaa unelmasi: saat pelata miltei kaikilla maailman parhaimmilla radoilla. Tämä on asia, joka todellisuudessa ei varmaan koskaan toteudu. Joten vuokraa kassetti, aseta se keskusyksikkösi ja unelmien viedä sinut mukanaan maailman parhaiden golfareiden pariin!



Chipit ja Bitit

Olemme aiemmin puhuneet RAM-muistista ja NES-kaseteissa olevista MMC-chipeistä. Nyt sukellamme hieman syvemmälle chipien viidakkoon.

Meidän täytytty heti alussa tunnustaa edellisessä artikkelissa tekemämme virhe. NES-kasettien muistia ei lasketa megabyteissa vaan MEGABITinä. Yksi megabyte on 1024 kilobytea. Yksi megabit on 1/8 megabyte. Siis 128 kilobytea. Mega Man 3 -peli, joka ilmestyyneen vuodenvaihteessa 1991-1992, sisältää 2 megabitin pelitahtumamuistin ja 1 megabitin muistin hahmojen eri asentojen esittämistä varten.

Bank switching

Alussa kussakin NES-pelissä oli 256 kilobyten (Kb) pelimuisti ja 64 Kb:n hahmumuisti. Muuta ei muistiin mahtunut. Sitten keksittiin bank switching. Se toimii sillä tavalla, että kun pääset pelissä kohtaan, jossa muisti loppuu, siirtyy peli automaattisesti toiseen, samankokoiseen muistiin. Jos haluat kulkea peliä taaksepäin, siirtyy peli takaisin ensimmäiseen muistiin.

MMC -chip

MMC -chipin avulla tämä kaikki kehittyi entisestään. MMC-chipit toimivat nk. loogisten porttien avulla, jolloin ohjelman ajo käyttää eri muisteja riippuen siitä, mitä pelissä tapahtuu. Loogisessa portissa on kaksi eri arvoa, 0 ja 1. Nämä ovat kuin päällä/pois päältä -toimintoja. Jos menet putkesta alas Super Mario Bros. 3 -pelissä, on putken looginen portti 1 ja MMC-chipi vaihtaa ohjelman ajon siihen muistiin, jossa on kaikki uuden paikan toiminnot.

Uudet sukupolvet

Ensimmäinen MMC-chip on edelleen kaikkein suosituin. Sen nimi on MMC 1, ja sitä on käytetty mm. sellaisissa klassikkopeleissä

kuin Zelda ja Metroid. Metroidissa voit MMC 1 -chipin avulla rullata näyttöä moneen eri suuntaan. Loogisten porttien avulla voi peli vaihdella monen monimutkaisen maailman välillä.



Tähän päivään mennessä on suunniteltu ainoastaan 1 peli, jossa on MMC 2 -chipi. Se on Punch Out -peli. Tässä pelissä on ainutlaatuista vastustajien suuri koko ja että todella näet heidän kasvojensa ilmeet sekä jalkojen ja nyrkkien kummalliset liikkeet. Sitäpaitsi peli on monimuotoinen; vaihtelu vie paljon muistitilaa.

Super Mario Bros. 3 ja Mega Man



3 -peleissä on MMC 3 -niminen chipi. Tämän chipin avulla aikaansaadaan splitscreen scroll eli ruudun yläosa, jossa Mario on, rullaa eteenpäin, kun taas ruudun alaosa, jossa mm. henkien lukumäärä näkyy, pysyy paikallaan. MMC 3 -chipin avulla voi nähdä

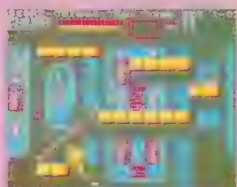


esim. jalkapallokentän vinosti ylhäältäpäin. Tätä toimintoa käytetään mm. NES Play Action -pelissä, joka on amerikkalaista jalkapalloa.

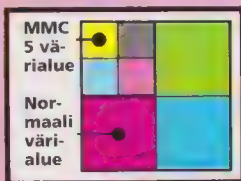
Kaikkein uusi keksintö on MMC 5, joka mahdollistaa kaksinkertaisen määrän värinäyttöä enti-



seen verrattuna. Tämä chipi hoitaa suurimman osan prosessorin normaalityönnöistä. Aikaisemmin ruudussa oli neljä eri väriä nk. grafiikkablokeissa. MMC 5 -chipin avulla tämä sama blokki vie vain neljänneksen vanhan grafiikkablokin viemästä tilasta. Näin saadaan 16 eri väriä entisen kokoiseen blokkiin. Kuva on huomattavasti tarkempi ja pelin yksityiskohdat tulevat paremmin esiin. Ensimmäinen peli, jossa tätä chipiä hyödynnetään, on Castlevania 3. Toinen MMC 5 -chipin etu on parannettu pattereiden muisti, jolloin sinun ei aina edes



tarvitsi muistaa tallentaa peliä jatkaaksesi sitä samasta kohdasta seuraavalla kerralla. Peli muistaa kaikki saavutukset vaikka vain painaisit POWER-nappia sammuttaaksesi pelin. MMC 5 -chipin avulla aikaansaadaan myös osarullaus siistimmällä ja tehokkaammalla tavalla kuin ennen.



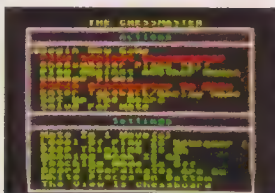
CHESSMASTER



Chessmaster on Nintendon ensimmäinen ja paras shakkipeli. Pelissä on 16 eri vaikeusastetta ja paljon eri pelimahdollisuuksia nappuloiden asetuksesta pelitoimintoihin. Tämä peli sopii niin aloittelijoille kuin mestareillekin.

Ota haaste vastaan

Sekä aloittelijat että mestaritason pelaajat kohtaavat paljon haasteita Nintendon Chessmaster-pelissä. Voit opetella kehittyneitä peliasetelmia ja selviytyä tunnetuista hankalista tilanteista. Chessmaster-peliä voit pelata joko yksin tai ystäväsi vastaan.



Voit joko itse aloittaa tai antaa vastustajasi tehdä ensimmäinen siirto.

Valitse pelikentän tyyppi ennen pelin aloittamista.

Myös aloittelijoille

Chessmaster tarjoaa aloittelijoille ja tottumattomille pelaajille tilaisuuden opetella shakkia. Kone näyttää jokaisen nappulan kaikki siirtomahdollisuudet. Se esittelee myös nappuloiden hyvät puolet ja käyttömahdollisuudet.



Hevonen siirtyy L-kirjaimen muotoisesti mihin tahansa suuntaan. Ensin kaksi askelta pysty- tai vaakasuoraan ja sitten yhden askeleen joko oikealle tai vasemmalle, 90° kulmassa.

Nappulat



Moukka siirtyy kerralla yhden askeleen eteenpäin ja syö vinosti eteenpäin.



Torni siirtyy vaakaja pystysuoraan haluamasi ruutumaaran



Lähetti siirtyy haluamasi maaran ruutu- ja vinottain eteen- tai taaksepäin.



Kuningatar on voimakkain pelinappula. Se siirtyy suoraviivaisesti kaikkiin suuntiin (eli kaikkien muiden nappuloiden siirrot paitsi hevosen)



Kuningassiirtyy myös kaikkiin suuntiin, mutta ainoastaan yhden askeleen kerrallaan. Suojaa kuningatsta hyvin. Muuten häviät pelin.



Opettelutoiminnossa Chessmaster näyttää osoittamasi pelinappulan kaikki mahdolliset siirrot.



Jos pelaat Chessmasteria vastaan voit itse ohjata tietokoneen taitoja. Voit valita montako avausstrategiaa se saa kirjastostaan käyttöönsä, kuinka pitkä miettimisaika sillä on ja jos se saa oppia virheistään (ja myös sinun virheistäsi).



Katso edellisiä siirtojasi ja opi virheistäsi.

Päiset suurmestariksi

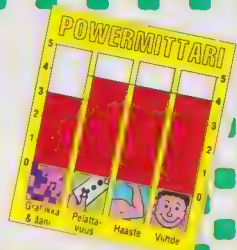
Chessmaster -pelin hienoudet auttavat sinua hiomaan omia shakkitaitojasi ilman että sinun tarvitsee kuluttaa useita tunteja ja päiviä elävän vastustajan kanssa pelaamiseen. Voit asettaa nappulat tunnettujen pelien mukaisesti, perua siirtosi ja oppia omista virheistäsi. Aloita suoraan shakkitilanteesta ja anna Chessmasterin ehdottaa sinulle parasta siirtoa.

Hienoudet

Tietysti Chessmaster -pelissä pystyy myös linnoittautumaan (kuningas ja torni vaihtavat paikkaa) sekä korottamisen (moukka, joka on kulkenut koko pelikentän poikki, voidaan vaihtaa kuningattareksi tai mihin tahansa muuhun pelinappulaan paitsi kuninkaaseen).

Toimituksen arvostelu

Tämä peli on tervetullutta vaihtelua myös niille nuoremmille pelaajille, jotka on hemmoteltu piloille toiminta-, seikkailu- ja urheilupeleillä. Nuori oppii keskittymään ja ajattelemaan loogisesti. Erityisen hyvin peli sopii sinulle, joka pidat shakista, ja haluat pelata eran silloin tällöin. Chessmaster -pelissä on sitäpaitsi ominaisuuksia, joita et saavuta normaalissa shakissa. Peli on suunniteltu sekä aloittelijoille että mestaripelaajille, joten siitä löytyy aina uutta ja mielenkiintoista. Chessmaster pelaa huomattavasti paremmin kuin useimmat muut shakkitietokoneet. Se on sen lisäksi kätevä seuralainen, eivätkä nappulat lennä laudalta pois. Todella tervetullut uusi pelityyppi Nintendo® -valikoimiin.

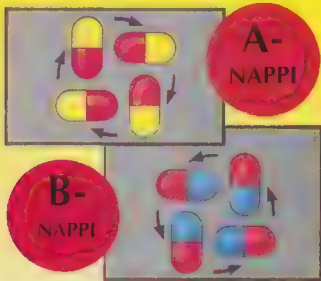




DR. MARIO

Pillereiden ohjaaminen

Aivan kuten Tetrixissäkin voit pyörittää pillereitä niin, että asettuvat paikoilleen haluamallasi tavalla. Pilleri voi olla olevan kuvan mukaisesti olla neljässä eri asennossa:



Strategista pillereiden pyörittelyä

Kun saat neljä samanväristä yksikköä riviin, poistuu tämä rivi tehden tilaa uusille pillereille, jotka nyt vapauduttuaan kadoonesta pillereistä putoavat uuteen kohtaan. Jos nämä putoavat pillerit muodostavat uuden neljän yksikön rivin, saat kaksinkertaisen pistemäärän. Jos suunnittelet oikein hyvin tai sinulla on paljon onnea, voit saada jopa 3 yksikköä katoamaan samanaikaisesti. Harkitse tarkkaan, mihin kohtaan asetat pillerin. Se osa pilleristä, joka jää jäljelle toisen osan kadotua, on myös saatava asettumaan oikealle paikalleen, ettei purkki täytyisi pillerinpuolikkaista.



Tässä sinulle esimerkki yksinkertaisimmasta kahdesta yht'aikaisesta neljän yksikön kuurista.

Valitse oma erikoisuutesi

Vaikeuttaaksemme peliä saat valita monella ko viruksella aloitat. Voit myös säätää Marion pillereiden heittovuautta. Saat valita mieleisensä musiikin. Peli on helppointa aloittaa ilman mitään musiikkia.



Saada "sairauden" vaikeus

Mitä useampi lääkäri sitä vaikeampi kuuri?

Aivan kuten Dr Mario -pelin Game Boy™ -versiotakin, voit pelata tätä peliä ystäväsi vastaan. Taistele samantasoisien lääkärin kanssa, niin pääset lääkäreiden jurelehtien palstoille! Jos onnistut hävittämään ruudustasi kaksi yksikköä kerrallaan, ilmestyy vastapelaajasi ruutuun ylimääräisiä paloja, jotka saattavat tuottaa hänelle ongelmia.

Kolme kruunua päihittää kaikki.

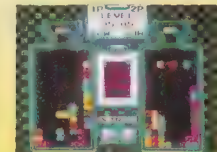


Tuplasti hankalampaa

Jos onnistut tuhoamaan kaksi neljän yksikön riviä samanaikaisesti, putoaa vastustajan näyttöruutuun kaksi ylimääräistä pilleriä ilman, että vastustajasi pystyy tekemään niille mitään. Nämä pillerit saattavat tehdä tuhoisaa jälkeä kriittisissä tilanteissa.

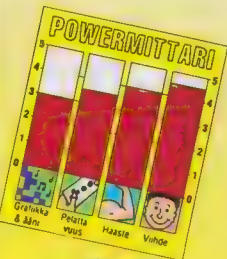
Toimituksen arvostelu

Jos pidät Tetrixestä niin pidät myös Dr. Mariosta. Tämä peli on ns. uuden sukupolven Tetris. Dr. Mario aiheuttaa vähintään yhtä paljon riippuvuutta. Tämä peli ilmestyy myös Game Boy™ -versiona eli ellet halua ostaa kumpaakin peliä, on sinun mietittävä tarkkaan, kumman haluat. Dr. Mario sopii kaikenikäisille ja -tasoisille pelaajille. Tämän pelin seurassa vietät monta hauskaa hetkeä.



Onnistutko hävittämään kolme riviä samanaikaisesti?

Jos onnistut hävittämään kolme neljän yksikön riviä samanaikaisesti, putoaa vastustajan ruutuun kolme ylimääräistä pilleriä. Nyt hän joutuu todelliseen liemeen.



Defender of the Crown™

Tervetuloa panssaroitujen ritarien ja kauniiden neitojen maailmaan. Miekkataistelujen, ovelien piiritysten ja turnajaisvoittojen avulla juuri sinä voit voittaa sekä prinsessan että puolet valtakuntaa!

Tiedot

Nimi: Defender of the Crown

Julkaisija: Konami/Palcom

Julkaisupäivä: heinä-elokuun vaihe

Pelityyppi: simulaatio/sotapel.

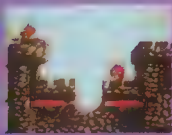
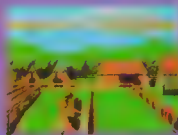
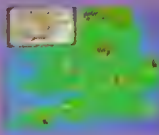
Pelaajien lukumäärä: 1

Jatkomahdollisuus: ei

Salasana: ei

Englanti vuonna 1149 jKr.

Ennen niin loistelas Englanti on sirpaleina monen sisällissotavuoden jälkeen. Tämän lisäksi kansan moraalit on pohjalukemissa. Kerran niin vehreät kukkulat ovat nyt ritarien ja sotureiden veren tahrimia. Nyt tarvitaan vahvaa johtajaa, joka pystyy yhdistämään kansan. Monet hävittelevät tätä paikkaa. Sinä olet eras heistä. Mutta ei riitä, että olet hyvä johtaja - Defender of the Crown -pelissä sinun on myös osallistuttava turnauksiin, joissa tarvitaan taistelua ja ratsastustaitoa.



Kartasta näet pirstaleina olevan Englannin; rajat kulkevat eri läänitysherrojen mukaisesti. Ruudussa olevassa kartasta näet myös linnat ja varuskunnat ja kuka hallitsee mitään maata. Siniset ovat sakseja, oranssit normanneja ja oma maasi on merkitty valkoisella orilla ratsastavalla ritarilla.

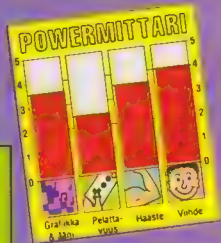
Kun et ole sotimassa, voit hakea neuvoja Sherwoodin Robinilta ja hänen rohkeilta joukoiltaan, tai pelastaa jonkin linnan tornissa vankina olevan kauniin neidon. Mutta varo ettei oma linnasi joudu toisten kunnianhimoisten herrojen hyökkäyksen kohteeksi.

Turnajaiset

Voit osallistua mahtaviin turnajaisiin tai jopa itse järjestää ne. Jos itse järjestät turnajaiset, saat siitä rahaa, joilla voit ostaa armeijoita ja aseita. Kun itse osallistut turnajaisiin, on sinun tähdättävä miekkasi oikein, ettei sinua lävistetä ja ettet puotaa ratsailta.

Toimituksen arvostelu

Defender of the Crown on graafisesti upea peli, joka eroaa taysin muista Nintendo-konepeleistä. Tämä on roolipelin ja strategiapelin oiva valimuoto. Peli on tulvillaan tapahtumia ja jännitystä, joka ei laukea sekunniksikaan, ennenkuin selvität pelin



TIPS & TRICKS

Faxanadu

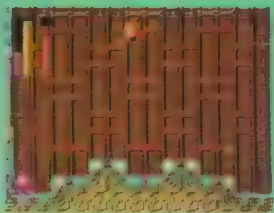
On tärkeää, että keskustelet ainakin kerran kaikkien tapaamiesi henkilöiden kanssa. Joskus on hyvä keskustella heidän kanssaan toistamiseen. Osa guruista, esim. Conflaten guru, antaa sinulle esineitä vain siinä tapauksessa, että sinulla on jotain, jota he haluavat. Saadaksesi Conflaten gurulta kääpiösormuksen (Ring of Dwarf), on sinulla oltava seuraavat kolme esinettä mukana, kun tapaat hänet: kypärä (helmet), haarniska (battle suit) ja sauva (wand).

Kypärän löydät Conflaten vasemmalla puolella olevan oven takaa. Avaa ovi Kuningasavaimen (King Key) avulla. Haarniska on Conflaten ja Daybreakin välissä ja sauvan löydät haarniskan sijaintipaikasta katsottuna hieman ylävasemmalta. Mene gurun luo ja hanki itsellesi Kääpiösormus. Sormuksen avulla voit siirtyä Maailmanpuusta Pahan Olinpaikkaan (the Evil Place).

Mega Man 2

Jäähdytä Quickman!

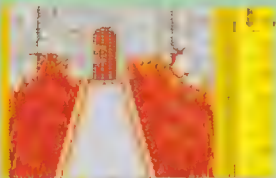
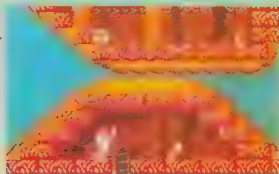
Flashmanin ajanpysäyttäjä (Time-stopper) on tehokas laite pitämään rasittavat viholliset rauhallisina. Mutta sitä voi myös yhdessä tapauksessa käyttää hyökkäysaseena - Quickmania vastaan. Käytä häntä vastaan täysin ladattua Time-stopperia, niin hän menettää puolet voimistaan ilman, että sinun edes tarvitsee taistella.



Shadowgate

Miten pääsen sen huoneen halki, jossa tuli roihuaa seinustalla?

Käytä tassä kohtaa kristallipalloa, jonka sait, kun vapautit jäätyneen järven soihdun avulla. Heitä kristallipallo tulimereen, niin pääset huoneen halki turvallisesti.



Heitä kristallipallo liekkiin



Nyt voi kulkea huoneen läpi turvallisesti.

Gremlins 2

Tässä on sinulle kaikki Gremlins 2 -pelin koodit:

1-2 BVKF 1-3 MINIPOMO
2-1 DXNH 2-2 CGMW 2-3 MINIBOSS
3-1 NJTD 3-2 ZFPJ 3-3 MINIBOSS
4-1 SHMC 4-2 VLBB 4-3 MINIBOSS
5-1 NXRD 5-2 PÄÄPOMO!

Super Mario Land

Kolikkojen keräily vedenpinnan alapuolella

Maa-ilmassa 2-3 Mario seikkailee veden alla Mikro-sukellusveneessään. Näet sanan Mario kirjoitettuna kolikoilla. Kerää niin monta kolikkoa kuin pystyt ja ammu sitten oikealla oleva seinä rikki. Sieltä löydät lisäelämän. Hyppää vihollisen kyytiin ja tuhoa itsesi. Nyt pääset jatkamaan uudestaan paikasta, joka on juuri ennen kolikoita. Saat lisäelämän kustakin 100 keraamastasi kolikosta. Koska koko ajan myös saat seinän takana olevan lisäelämän, et myöskään meneta yhtään henkeä tämän operaation aikana.



Taalla on paljon kolikoita! Kerää niin monta kuin pystyt!



Ammu seinä rikki ja poroi sen takana olevan lisäelämä.



Hyppää lähimmän vihollisen kyytiin ja aloita kolikkojen keräily uudelleen

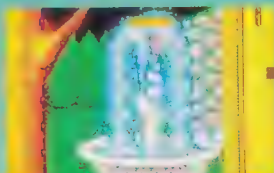
Shadowgate

Kuinka saan haposuihkulähteen päällä olevan huilun?

Ilman suojusta et voi mennä lähellekään haposuihkulähdettä vahingoittumatta. Tarvitset teräshanskan (Gauntlet) avuksesi. Löydät sen kaivosta, joka oli samassa huoneessa kuin kyklooppi, jonka päihitit. Nosta kaivossa oleva sanko - teräshanska on siinä.



Etsi teräshanskaa kaivosta.



Nyt saat huilun vahingoittamatta itseäsi.

Lolo 2

Tässä on ensimmäisten viiden tason kaikki koodit:

1-2 PHPK	1-3 PQPD	
1-4 PVPT	1-5 PRPJ	
2-1 PBPM	2-2 PLYP	
2-3 PCPZ	2-4 PGPG	2-5 PZPC
3-1 PYPL	3-2 PMPB	
3-3 PJPR	3-4 PTPV	3-5 PDPO
4-1 PKPH	4-2 HPPP	
4-3 HHKK	4-4 HQKD	4-5 HVKT
5-1 HRKJ	5-2 HBKM	5-3 HLKY
5-4 HCKZ	5-5 HGKG	

GAME BOY

Nintendo

TEENAGE MUTANT NINJA

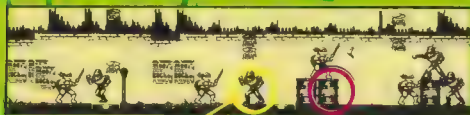
TURTLES

FALL OF THE FOOT CLAN

Ensimmäinen taso:

Liikenneruuhka

Taistelu alkaa kadulta ja jatkuu kilpiksen kotikentällä eli maanalaisissa viemäreissa. Sinun on pelattava koko taso lapi samalla kilpiksella. Valitse siis kilpiksesi huolellisesti. Täällä on tonneittain Mousereita, Robotteja, Pyöjäroistoja ja tietysti Jalkaklaanin miehiä.



Klaanin jalkamiehet



Lyövät nyrkeillään ja heittävät tuhoisia aseita.

Bonuskierros

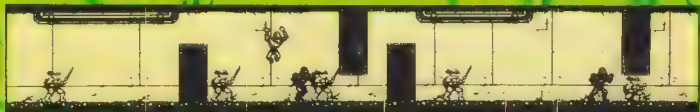
Pelissä on kolme piilotettua bonusrataa, joilla voit saada takaisin menettämiäsi henkiä. Löydät radat rikkomalla esineitä ja tutkimalla seinä.



Rocksteady hyppäkaa nopeasti. Ala kaivanna seikaasi hanelle!

Toinen taso: Viemärit

Lampo nousee maasta. Liikkuvat putket, Shell Shockert ja monta Klaanin jalkamiestä yrittävät estää kilpiksen etenemisen.



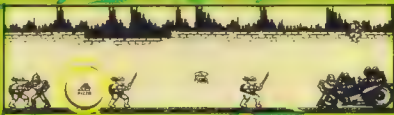
GAME BOY

Hinta: 12,90 €



Vihdoinkin täällä! Teenasge Mutant Hero Turtles Game Boy™ -peli. 5 räjähtävän jännittävää, toimintatäyteistä tasoa odottavat sinua! T.M.H.T. - Fall of the Foot Clan pelissä kilpiksesi taistelevat Shredderiä ja hänen ilkeitä apureitaan vastaan.

Shredder ei luovuta ikinä! Jo nyt ovat kovakuoriset ystävämme päihittäneet hänet keskusyksiköissä, peliluolissa, sarjakuvissa ja jopa elokuvissa. Kaikki hahmot ovat palanneet Game Boy™ -yksikkösi, ja Shredder on jälleen kerran kidnapannut TV-toimittaja April O'Neilin. Auta kilpiksiä taistelemaan kaikkien viiden tason halki ja kohtaamaan inhottava Krang.



Pizza

Pizza on mutanttikilpisten herkku ruokaa. Ahmi erikoissuuri pala, jossa on paljon anjoviksia ja tuplajuusto. Etsi laatikoita, jotka ovat täynnä pizzaa!

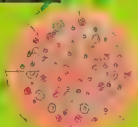
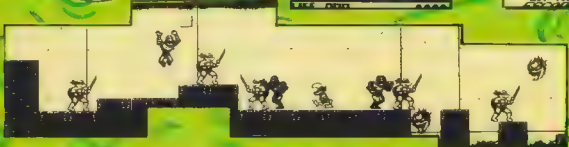
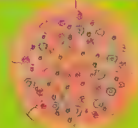


Megakärpäset
Suuria hitaita rumluksia.

Varokaa!

Sortumavaara!

Jos seisot paikollasi liian kauan, saattaa katto pudota päähäsi.

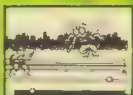


GAME BOY

Nintendo

Kolmas taso: Queensin slummialueella

Nayttää silta, että kilpiksemme ovat joutuneet rekkakaravaaniin Hyppää rekan katolle ja taistele Shredderin Klaanin jalkamiehia vastaan. Tällä kertaa jalkamiehet käyttävät tiliskivia aseinaan. Tason pomot on ylisuureksi kasvanut karpasies Baxter Stockman. Varo hänen raivoisia tulipallomyrskyjään ja hyppää, kun hän sukeltaa sinua kohti.



Neljäs taso: Kaatopaikalla



Onpa tahaan ruuhkaa!



Hyökkää Shredderin kimppuun, ennen kuin hän muuttuu näkyvät tomaksi!

Valtava määrä erilaisia vihollisia yrittää estää sinua pääsemästä tämän tason pomon, Shredderin, luo. Ihmeellisten Ninja-taitojensa avulla Shredder pystyy koska tahansa katoamaan ja ilmestymään näkyviin aivan eri paikassa. Joten pidä varas!



Viides taso: Technodromi

Viimeinen taistelu! Nyt kohtaat Krangin, joka on kaiken tämän takana oleva mestariaivo. Krangilla ei ole omaa vartaloa, vaan hän asuu jättirobotissa, joka on aivan tyhmä, ellei Krang komenna sitä.



Krang odottaa - onnea matkaan!



Toimituksen arvostelu

Tämä on tosihyvä peli - hauska juoni ja loistava Gargoyle's Quest -peliin verrattava grafiikka siirtää Game Boyn aivan uuteen aikakauteen. Sinun on miltei PAKKO hankkia tämä peli, jos katsot olevasi edes jonkintasoinen pelaaja! Kilpispelien kuningas!

Teenage Mutant Hero Turtles - Fall of the Foot Clan saa Nintendo-lehden Mariopatsaan, koska se on kaikin tavoin taidellinen ja loistava Game Boy™ -peli.



SUPER MARIO BROS. 3



TM

Supertiedot

Nimi: Super Mario Bros. 3

Julkaisija: Nintendo

Julkaisuaika: elo-syyskuun vaihde

Pelityyppi: seikkailu

Pelaajien lkm: 1 tai 2

Jatkomahdollisuus:

on, sen maailman alusta, jossa tuhouduit

Salasana: ei

Vihdoinkin Suomessa - peli, jota olemme odottaneet jo yli vuoden ajan. Me kirjoitimme Super Mario Bros. 3 -pelistä jo ensimmäisessä Nintendo-lehdessä. Mutta pian on pitkä odotus ohi, ja paras Nintendo -peli, jonka ikinä olet nähnyt, on käsissäsi! Paras piristys pimeisiin syysiltoihin!



Nyt se on täällä! Mario ja Luigi ovat palanneet; he kohtaavat elämänsä suurimman ja parhaimman seikkailun! Super Mario Bros. 3 -pelissä on enemmän salaisuuksia, kikkoja, hienouksia, kummallisia vihollisia ja hienoja graafisia tehosteita kuin kahdessa aikaisemmassa Super Mario Bros. -pelissä on yhteensä!

SUPER

Kuten tavallista, on Marion ja Luigin kuljettava Koopan kaikkien petollisten ja vaarallisten maailmojen halki kohdatakseen hanet vihdoinkin pelin lopussa. Tata pelia voit pelata yksin tai ystäväsi kanssa. Pelaatte vuorotellen Marion ja Luigina joka toisen radan. Jos Luigi yrittää valita sellaisen radan, jonka Mario jo on selvittänyt, ilmestyy ruutuun vanha kunnon Mario Bros. -peli, ja kaikki keräämänne bonusesineet laitetaan pelipanoksiksi.

Superesineet, jotka helpottavat Marion matkaa

Tällä kertaa Mariolla on enemmän uusia superesineitä apunaan kuin koskaan aikaisemmin. Niitä tarvitaankin, jos aiot selviytyä kaikista Kuningas Koopan matkan varrelle asettamista kummallisista ja inhottavista vihollisista, jotka yrittävät estää sinua etenemästä.

Jo ennestään tutut:



Supersieni, joka muuttaa Marion Super-Marioksi



Tähti, jonka avulla Mario muuttuu haavoittumattomaksi hetkeksi aikaa



Tulikukat antavat Mariolle mahdollisuuden ampua tulipalloja

Super Marion uudet Super-esineet:



Positiivarin avulla vasaraveljekset nukahtavat ja ovat vaarattomia vähän aikaa



Taikalehden avulla Mario kykenee lentämään



Tanooki-puvun avulla Mario voi lentää ja sitapaita väliaikaisesti muuntaa itsensä patsaaksi



Vasaran avulla Mario voi rikkoa kartalla olevia ki-venlohkareita löytääkseen uusia kukayttäviä



Mahtavat P-sivet mahdollistavat Marion lentoon-lahdon ilman, että hän edes ottaa vauhtia



Sammakkopuvussa Mario ui kuin kala vedessä

Mario löytää lukuisia muitakin hyödyllisiä esineitä, mutta niistä me emme kerro teille nyt.

Uudentyyppisiä lohkkareita

Jopa lohkkareet ovat tällä kertaa eri muotoisia.



Tavalliset lohkkareet, jotka Mario pystyy rikkomaan, kun hän on Super Mario.



Jäälohkkareet, joita voi nostaa ja kantaa mukanaan sekä heittää kauempana olevan vihollisen päälle



Kysymysmerkkilohkkareet sisältävät yleensä joko rahaa tai muita käyttökelpoisia esineitä, kuten sieniä, tähtiä tai taikalehtiä



Nuottilohkkare on uutuuus, joka toimii pömpöä ustana. Tätä lohkkaretta on aluksi väkää käytettävää



Puulohkkareissa voi joskus olla jotakin miehenkantoista mutta sitä ei pysty murskaamaan. Marion on osuttava näihin lohkkareisiin sivusuunnasta,otta hän pystyy tyhjentämään ne kokonaan.



P-lohkkareet muuttavat tavalliset lohkkareet kokononkareiksi japa nvaasto n. Tämä tenoaä vain lyhyet ajan.

MARIO BROS. 3

Uusia liikkumis- ja hyökkäystapoja!

RUN!



Juokse! Paina B-nappia juostaksesi nopeasti!

JUMP!



Hyppää! Ottamalla tarpeeksi vauhtia ja ponnistamalla juuri oikealla hetkellä Mario saa oikein kunnon hypyn aikaiseksi.

WALK!



Kavele! Tehoa hyvin harvoissa paikoissa.

DUCK!



Kyyristy! Kyyristy ja pidä kiinni hatustasi, niin vältyt liian tuttavaliisilta vihollisilta.

SLIDE!



Liu'u! Mario pystyy liukumaan mäkiä ja jäätä pitkin, kun painat ristiohjainta alaspäin.

SWIM!



Ui! Mario pääsee auttavasti uimaan myös ilman sammakkopukuaan. Räpiköi koko ajan!

WARP!



Warp! Hyvin piilotetun esineen avulla Mario pystyy harppaamaan maailmasta toiseen.

FLY!



Lennä! Kyllä, Mario voi lentää tiettyjen erikoisesineiden avulla. Nouse ja kerää paljon kolikoita tai etsi uusia kulkuväyliä.

STOMP!



Pompi! Hyvä tapa päästä eroon esim. bumerangeja heittävästä vasaraveljeksistä.

FIRE!



Tulita! Aivan kuten SMB-pelissäkin, Mario pystyy myös nyt potkiimaan tulikuulia poimittuaan tulikukan.

SWAT!



Piiskaa! Käytä Raccoon Marion häntää piiskataksesi hankalia vihollisia.

HAMMER!



Vasaroii! Vasarapuku tekee Mariosta tiettyjen toisten veljesten kaltaisia, ja hän pystyy heittämään vasaroita vihollisten päälle.

KICK!



Potki! Potki Koopia ja Kuoriaisia, kun nämä makaavat selällään.

Eri sienimaailmat

Marion ensimmäisessä seikkailussa oleva sienivaltakunta on oikeastaan vain monien erilaisten valtakuntien sisäänkäynti. SMB 3 -pelissä Mario seikkailee 8 uudessa maailmassa tässä taianomaisessa valtakunnassa. Nämä ovat Ruuhomaa, Autiomaa, Jättimaa, Korkeat Taivaat, Jäämaa, Putkimaa ja lopuksi Koopan oma Maanalainen maa. Kuten

Bonusvarasto!

Näytön alaosassa olevassa ruudussa näet ne esineet, jotka Mario on saanut Toadilta, ottanut vasaraveljeksiltä tai saanut bonuskena esim. radan selvittämisestä. Marion on käytettävä heti kaikki ne esineet, jotka ilmaantuvat suoraan peliruutuun pelin aikana. Niitä ei voi varastoida.

Bonusvierailu!

Tekemällä erikoisia asioita Mario voi päästä myös muihin paikkoihin kuin kunkin maan tavanomaiselle bonusradalle. Tässä muutama tällainen bonusrata.



Yksikätkäinen sien!

Tietyissä paikoissa Mario voi pelata yhdistelypelejä, jonka tarkoituksena on saada ruudussa liikkuvat kolme palaa sopimaan toisiinsa siten, että siitä tulee oikea kuvio. Kokonaisuudesta tähdestä saat monta lisäelämää!

Toadin talo

Toadin talossa Mario saa erilaisia käyttökelpoisia esineitä. Voi valita yhden kolmesta eri kirstusta. Et kuitenkaan tiedä etukäteen, mitä kirstu sisältää.



Maailma 1 - Ruuhomaa

Tämä on pienin SMB 3 -pelin maailma. Täällä kaikki on melko yksinkertaista. Täällä vilisee lisähenkkiä ja erilaisia bonuksia. Kaikki valmistelee Mariota tulevaan seikkailuun.



Rata 1-1

Mario vierailee ensimmäisessä Sienimaailmassa

Potkaise tätä selällään makavaa Koopaa siten, että se osuu puulohkareeseen. Koopan sisältä löytyy taikalehti.



Poista aloitusradalla olevat 2 Goomba ja 1 Lento-Goomba. Ota sitten vauhtia ja liidä taivasta kohti - kolkot pitävät sinut oikeassa kurssissa.



Ylös, ylös taivaan sineen.



Ei mutta katso! Valtavasti kolikoita ja lisähenkki!



jo maiden nimetkin kertovat, on näissä maissa erityyppistä maastoa ja erilaiset viholliset ja vaikeudet, jotka Marion on kohdattava. Me emme halua näyttää sinulle liikaa, mutta esittelemme vilauksen ensimmäisistä maista. Seuraavassa numerossa esittelemme hieman lisää ratoja ja maita.



Minilinnä

Kaikissa maissa on oma minilinnänsä, jossa pikku Pum Pum Koopa pitää majaa. Marion on selviydyttävä linnoituksesta, ennenkuin hän pääsee jatkamaan matkaansa.



Aarrealaiva

Jos keräät kolikoita oikein ahkerasti, ilmestyy ruutuun aina välillä näkyviin valkoinen aarrealue. Mene heti sinne ja kerää itsellesi rökkiöittäin kolikoita!



Toadin valkoinen sienitalo

Näissä taloissa on vain yksi kirstu. Taloihin on todella vaikea päästä. Mutta kirstu sisältääkin jotakin todella hienoa...



Linna

Kunkin maailman lopussa on linna. Linnan sisällä on kuningas, jonka Koopa on taikunut eläimeksi. Päihittämällä kunkin tason pomon Mario saa haltuunsa taikasauvan, jonka avulla kuningaas palautuu entiselleen.

Ja taas otetaan vauhtia!



Lentotaito on eräs SMB 3 -pelin tärkein ominaisuus. Katsoksin, että lähdet lentoon aina, kun sinulla on tarpeeksi pitkä "kiitorata" käytettävissäsi.



... Hyppää Switch-blokille, kerää kolikot ja pujahda alas putkeen. Kun palaat takaisin ylös, on Switch-blokki jälleen alkuperäisessä asennossaan, ja voit toistaa kaiken uudelleen.

Jos pääset maaliin niin, että ajastin pysähtyy tasalukuun, saat moninkertaisen määrän pisteistä verrattuna tavalliseen maaliintuloon.



Kerää 3 tähteä kolmen peräkkäisen maailman lopussa, niin saat 5 lisää!



Rata 1-2 -

Pyöreät kukkulat ja kasoittain Goombia



Tällä radalla Goombat pujahtavat tiellesi kaikista aukoista. Pompi niiden päällä, mutta älä kerää ilmassa roikkuvia kolikoita. Liu sen sijaan lohkkareiden alapuolelle, ja ota Switchblokki esiin. Hyppää sitten sen päälle ja ota kolikot.

Kun saavut takaisin ylös, oletkin "peruuttanut" pelissä hieman.

Kun olet jälleen ylhäällä, ovat kaikki bonukset jälleen omilla paikoillaan, ja sinä voit kerätä ne uudelleen.

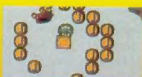
rata 1-3 -

Tämä maailma on salaisuus

Aivan kuten SMB -pelissä, on tässäkin pelissä näkymättömiä lohkkareita, jotka ilmestyvät esiin, jos niitä isketään altapäin.



Jos annat täällä kulkevan Koopan poistaa muutaman lohkkareen, löydät taitotun nuottilohkkareen, joka vie sinut kolikkotaivaaseen, kun hyppäät kyytiin.



Kolikkotaivaassa vaeltaminen on tuottoisaa.



Mutamilla suurilla taustalohkkareilla on epätavallisia ominaisuuksia. Kokeile, niin näet mitä annettavaa niillä on.

Tässä kaikki tällä kertaa. Seuraavassa numerossa esittelemme loput maailmojen 1 ja 2 radat.

Ei varmaankaan ole yllättävää, että Super Mario Bros. 3-peli saa Nintendo-lehden Mariopatsaan. Kerromme tästä enemmän seuraavassa numerossamme, josta voit lukea lisää Marion mahtavista uusista seikkailuista.

